ビデオゲーム
ダブルドリブル
DOUBLE DRIBBLE
THE ULTIMATE BASKETBALL
TM
KONAMI 1986
選手によって変わるダンクシュート時のズームアップ画面
途中参加可能な2人同時VSプレイ
音声合成による実況アナウンスとアメリカ国歌斉唱
完全アメリカン・プロルール採用
これがアメリカン・プロバスケット！
いましも、1987年全米プロバスケット優勝決定戦が行なわれようとしている。
対するは赤いユニフォーム「シカゴ・ギャングスターズ」と緑のユニフォーム「ボストン・クラブズ」。
的確なパスと鮮やかなドリブルで敵陣内に切り込み、ダンクショットを決めろ！
オープンセレモニー、優勝セレモニー、チャレンジングステージなども盛り込んだ本格的アメリカン・プロバスケット・ゲーム!!
KONAMI

試合開始のホイッスルは鳴った！

操作方法

どんなスーパーショットも、基本的な操作方法を知っていなければ生み出せない。試合に勝つためには、まず自由自在に選手たちを操れなければならないのだ！

白ワクで囲まれた自チームの選手をコントロールする

DRIBBLE / STEAL	PASS / SWITCH	SHOOT / JUMP

ドリブル/スチール

攻撃（オフェンス）時
ボタンを速く押せば、選手も速く走る

防御（ディフェンス）時
相手チームのボールをカット。[illegible]

パス/チェンジ

攻撃（オフェンス）時
点滅している選手に[illegible]ボタンを押せば[illegible]パスを通せば[illegible]として記録される

防御（ディフェンス）時
操作する選手を白ワクの選手から点滅している選手へ[illegible]

シュート/ジャンプ

攻撃（オフェンス）時
ボタンを離した時がシュート

防御（ディフェンス）時
ジャンプボール、リバウンド、シュートをブロック[illegible]

ルール

ベテラン選手ほどルールについては熟知しているもの。それにアメリカン・プロルールはちょっとだけ国際ルールと違っている。やっぱりプロは厳しいのだ。

試合形式

1ピリオド＝12分
1試合＝4ピリオド

- 同点の場合は1回5分のオーバータイムを必要な回数行なう。
- 各ピリオド終了後、チャレンジステージとしてロング・ディスタンス・シュート・アウトがあり、1ゴールにつき1分のゲーム時間が延長される。パーフェクトなら1分の延長だ。
- プレイヤーは、いつの時点からでも参加できるが、試合時間は1クレジットにつき1分。1プレイゲームでCPUに勝てば、さらに1分の試合ができる。
- 2プレイ時の第三、第四ピリオドではプレイヤーも場所をチェンジ！

ヴァイオレーション

ファウル以外の規則違反。記録には残らない。

24秒ルール
1チームがボールを保持したら、24秒以内にシュートしなければならない。（国際ルールでは30秒だ）

3秒ルール
相手のバスケットに近い制限区域内に3秒以上とどまってはいけない

ダブル ドリブル
ドリブルを中断して、ボールを持ったまま再びドリブルしたとき

トラベリング
ボールを持ったまま規定歩数以上進んだとき

バック・パス・ルール
相手コート内から自コート内へボールをもどしたとき

アウト オブ・バウンズ
ボールまたは選手がコート外の床に触れたとき

ファウル

1プレイヤーが5回以上ファウルを犯すと退場となる。また、1チームで10回以上のファウルを犯すと1回につき1回のフリースローが相手チームに与えられる。

チャージング
相手選手に突き当たったとき

ブロッキング
ボールを持たない選手のじゃまをしたとき

プッシング
相手選手を押したとき

コナミ株式会社
本　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　TEL.03(294)5678
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5　TEL.06(334)0335